

## Formes programmées de l'écriture vidéoludique

Hélène Sellier

---

**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/appareil/3853>

DOI : 10.4000/appareil.3853

ISSN : 2101-0714

**Éditeur**

MSH Paris Nord

**Référence électronique**

Hélène Sellier, « Formes programmées de l'écriture vidéoludique », *Appareil* [En ligne], 23 | 2021, mis en ligne le 31 mars 2021, consulté le 02 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/appareil/3853> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/appareil.3853>

---

Ce document a été généré automatiquement le 2 avril 2021.



*Appareil* est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

---

# Formes programmées de l'écriture vidéoludique

Hélène Sellier

---

## NOTE DE L'AUTEUR

Tout au long de cet article, je privilégie l'emploi de la forme féminine puisque l'utilisation du masculin n'est pas neutre au sein de la culture vidéoludique (sur ce point, il est possible de consulter l'ouvrage *Genre et jeux vidéo* dirigé par Fanny Lignon et publié en 2015 ou l'article de Torill Elvira Mortensen, « Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate »). Utiliser « la joueuse » et « la créatrice » me permet de participer à rendre visible d'autres profils de joueurs ou joueuses. Ces expressions ont particulièrement leur place dans le cadre de cet article, dans la mesure où les communautés auxquelles je fais référence se construisent *en marge* des formes vidéoludiques qui prônent une « masculinité militarisée ».

## Introduction

### Cadre théorique : *platform studies*

- 1 Souvent envisagée à travers ses objets et les expériences qu'en font les joueurs, au sein des *game studies* et des *play studies* autant que dans le milieu de l'industrie, la culture vidéoludique est aussi une culture du logiciel. Dans *Software takes command*, Lev Manovich définit un logiciel culturel comme un « logiciel qui supporte des actions qui sont normalement associées avec la culture<sup>1</sup> ». Il invite alors chaque chercheur s'intéressant à la culture contemporaine à prendre en compte le rôle du logiciel au sein de son objet d'étude. Les réflexions de Manovich s'inscrivent au sein des *platform studies*, qui s'intéressent « aux relations entre la création de systèmes informatiques matériels ou logiciels (des plateformes) et les œuvres créatives qui sont produites sur ces systèmes, non seulement les jeux vidéo mais aussi l'art numérique, la littérature

numérique, les programmes récréatifs, les environnements virtuels<sup>2</sup>. » Ces recherches s'intéressent non seulement à la manière dont une plateforme permet ou restreint la création de certaines formes, mais aussi, refusant tout déterminisme technologique, au contexte culturel qui influence l'émergence et l'utilisation de l'outil. En ce qui concerne la culture vidéoludique, l'importance des moteurs de jeux dans les processus de création a déjà été remarquée. Pour analyser les circuits des logiciels culturels, Benjamin Nicoll et Brendan Keogh, se sont ainsi intéressés à Unity, logiciel de design largement utilisé dans l'industrie du jeu vidéo. En précisant la définition de Manovich, ils l'envisagent comme « un logiciel qui fournit un cadre programmé pour des actions qui sont normalement associées avec des productions culturelles<sup>3</sup> » et l'analysent selon trois axes : le processus de travail (« workflow »), la texture ou le grain (« grain ») et l'instruction au média (« literacy »). Soulignant l'ambiguïté du logiciel, ils montrent notamment que Unity se positionne comme une méta-plateforme et un moteur généraliste conçu pour les créatifs, plutôt que pour les programmeurs qui assurent la coordination des tâches individuelles. Son processus itératif, qui encourage à utiliser des éléments existants, renforce alors l'impression d'homogénéisation des productions qui parsème les discours de différentes communautés. En analysant des outils de production de la culture vidéoludique qui, contrairement à Unity, sont envisagés comme des logiciels spécialisés, cet article poursuit le travail de compréhension des processus créatifs de cette dernière, tout en se concentrant sur un aspect spécifique du développement : la conception narrative ; ainsi que sur un aspect particulier de la culture logicielle : le *grain* des productions. Nicoll et Keogh définissent ainsi ce concept : « [Les logiciels de design] encouragent les créateurs à adopter des méthodologies de design particulières et ont ainsi différents *grains* (protocoles, normes, et affordances) qui donnent forme à l'expression créative<sup>4</sup>. » L'étude porte sur l'influence des logiciels d'écriture interactive sur l'écriture de jeux vidéo et cherche à déterminer dans quelle mesure le dispositif uniformise les œuvres.

## Cadre théorique : recherches sur la narrativité du jeu vidéo

- 2 L'analyse s'inscrit en outre dans un ensemble large et dynamique de recherches sur la narrativité du jeu vidéo. Sans prétendre les résumer ici, on peut rappeler quelques théories qui ont fait date, afin de souligner que la question de la narrativité est souvent associée à l'interactivité et pensée à travers le processus de réception. La notion de littérature ergodique de Espen Aarseth<sup>5</sup> désigne les textes qui, par leur non-linéarité, demandent un effort non-trivial au lecteur. Réfutant les arguments ludologiques qui distinguent le jeu vidéo des médias narratifs, Marie-Laure Ryan souligne dans *Avatars of Story*<sup>6</sup> que les récits peuvent être expérimentés autant sur le mode de la représentation que sur celui de la simulation. Britta Neitzel<sup>7</sup> affirme pour sa part qu'il y a une simultanéité des événements de l'histoire du jeu vidéo et de son discours, en insistant sur le rôle du joueur dans la construction du récit. Proposant au contraire une conception des récits vidéoludiques basée sur l'espace<sup>8</sup>, en distinguant les espaces évocateurs, les histoires jouées, les récits enchâssés et les récits émergents, Henri Jenkins insiste aussi sur le rôle du joueur dans la construction de l'expérience narrative. De même, Dominic Arsenault fait la différence entre « un récit enchâssé invariable et prédéfini, que l'on peut extraire du jeu-objet pour l'analyser selon une approche formaliste ou structuraliste, et un récit vidéoludique variable à l'intérieur des contraintes de l'algorithme, qui prend vie dans le jeu manifeste et qu'il faut

nécessairement observer à travers une approche centrée sur l'expérience<sup>9</sup>. » Ces différentes approches, si elles font la part belle à l'expérience du joueur, ne prennent en compte qu'implicitement le travail de création de la structure narrative. Les recherches récentes tendent à s'ouvrir à ces questionnements. L'explication que Rémi Cayatte propose de la narrativité vidéoludique tient compte des deux pôles : « le jeu vidéo raconte en instaurant un dialogue quasi-simultané entre les auteurs d'une expérience-cadre, et les joueurs, "auteurs" d'une ou plusieurs procédures de jeu<sup>10</sup>. » À ce titre, le concept d'expressivité du jeu vidéo développé par Sébastien Genvo<sup>11</sup>, qui prend en compte l'aspect narratif, est intéressant puisqu'il porte autant sur l'expression d'un créateur sur un sujet, sans qu'il cherche à convaincre, à persuader ou à expliquer, et sur l'expérimentation du joueur qui trouve dans le jeu un espace de réflexion. Le développement des démarches de recherche-création et des approches du design narratif, comme celle de Vincent Mauger<sup>12</sup> qui propose à travers le modèle EST (éléments, schémas, transversaux) un outil à la scénarisation interactive, témoigne d'une attention accrue à la création des éléments narratifs du jeu vidéo. Cet article s'inscrit dans la continuité de ces travaux en abordant la question de l'interactivité et en privilégiant une approche ancrée dans la pratique. Dans l'industrie, la multitude de termes employés pour désigner celui ou ceux qui sont responsables de la création narrative (*narrative designer*, *content designer*, *script writer*, *dialogue writer*, scénariste, écrivain...) s'explique à la fois par la diversité de la tâche (création du *lore*<sup>13</sup> du monde, conception de l'histoire et des personnages, écriture des dialogues et autres textes du jeu, travail d'harmonisation entre structure ludique et structure narrative...) et par la logique organisationnelle qui tend à la division des compétences. Dans cet article, des pratiques de conception narrative diverses, tant au niveau du contenu que des formes sémiotiques utilisées, seront prises en compte sous le terme d'écriture. C'est non seulement en tant qu'écrivain mais en tant que créateur novice que les logiciels d'écriture interactive seront abordés. En effet, une posture d'expert suppose une maîtrise et une appropriation du logiciel qui ne met pas en valeur ses limites et ses injonctions de manière aussi évidente. Pour déterminer les formes que le logiciel invite à créer, il s'agit d'alterner, dans une logique de découverte, entre une démarche d'utilisation de l'outil tel qu'il a été conçu et une logique de détournement<sup>14</sup> pour en éprouver les contours. Le critère pragmatique adopté pour définir ce statut d'écrivillon, pour reprendre le mot de Régine Detambel<sup>15</sup>, est l'utilisation des langages de programmation. Si, comme Unity, les logiciels sont souvent destinés à des créatifs qui n'ont pas de compétences poussées en programmation<sup>16</sup>, la majorité des programmes autorisent l'utilisateur à modifier les paramètres de base en retravaillant le code. Notre étude s'appuie au contraire uniquement sur une compréhension basique des principes fondamentaux de la programmation et n'envisage pas le résultat d'altérations importantes.

## Corpus

- 3 Parmi les nombreux logiciels d'écriture interactive, on peut citer certaines plateformes particulièrement utilisées : Inform 7, TADS ou Quest<sup>17</sup> pour les jeux d'aventure en mode texte ; Twine<sup>18</sup>, Squiffy, ChoiceScript ou Ink pour les fictions hypertextuelles et Ren'Py<sup>19</sup>, TyranoBuilder ou Visual Novel Maker pour les *visual novels*. Ce classement des outils d'écriture par genres souligne que le fonctionnement générique de la culture vidéoludique influence la conception des logiciels d'écriture et leur utilisation. De

manière générale, les genres sont des catégories qui varient selon les contextes socio-culturels et dans le temps. Ces unités problématiques n'ont pas de traits immuables mais sont repérables grâce à un « air de famille<sup>20</sup> ». Les genres vidéoludiques, en particulier, sont souvent liés aux mécanismes de jeu et aux catégories fictionnelles, mais ils sont aussi construits en fonction des évolutions historiques des technologies informatiques<sup>21</sup>. Une étude des logiciels doit alors prendre en compte cette interaction constante entre les fonctionnements des plateformes, les contextes culturels et les classifications génériques. Le développement de l'informatique dans les années 1980 favorise l'émergence de différents espaces créatifs qui questionnent la non-linéarité du récit. À côté des expérimentations de la littérature numérique naît le genre *interactive fiction* (fiction interactive), qui est créé par le studio américain Infocom pour désigner ses œuvres, comme *Zork* par exemple, et qui est influencé par d'autres formes médiatiques comme les livres-dont-vous-êtes-le-héros et les jeux de rôle papier qui se développent dans les années 1980. Émergeant à partir des jeux d'aventure en mode texte (*text adventure games*) qui s'appuient sur un *parser*<sup>22</sup>, la catégorie générale qu'est la fiction interactive accueille donc rapidement et naturellement la fiction hypertextuelle sous les noms anglais de *Choose-Your-Own-Adventure* ou *gamebook*. Alors que les premiers fonctionnent à partir d'un *parser* qui interprète les commandes sous forme de mots que le joueur saisit au clavier, la seconde est construite à partir de liens hypertextes. Aujourd'hui, la fiction interactive regroupe d'autres formes de récits numériques, notamment le *visual novel* dans lequel l'utilisateur découvre l'histoire principalement au travers de dialogues, avec des personnages qui sont représentés sous forme graphique. Malgré la dénomination anglaise, le genre trouve ses origines au Japon, avec entre autres la série *The Portopia Serial Murder Case* de Chunsoft, où il est proche des genres vidéoludiques de l'*adventure game* et des *dating sim*. Forme de la culture *otaku*<sup>23</sup> et cousin numérique du manga<sup>24</sup>, il est notamment populaire dans l'archipel nippon dans sa version romantique, sous les noms de *bishōjo* (jeux créés pour un public masculin) et d'*otome* (productions destinées à un public féminin) et son développement en Occident date de la fin des années 2000<sup>25</sup>. Les logiciels d'écriture interactive permettent aux créateurs d'écrire dans ces genres<sup>26</sup> et d'expérimenter avec leurs caractéristiques : Texture est par exemple un moteur d'histoires à choix qui fonctionne en déplaçant un mot d'un endroit à un autre sur l'écran (système *drag-and-drop*, ou glisser-déposer) plutôt qu'avec des liens hypertextes et DINE est un logiciel qui s'inspire du fonctionnement des *parser games* mais qui permet au joueur de s'exprimer en langage naturel. Cette abondance de plateformes de création s'explique par la confluence de plusieurs facteurs socio-culturels. David Nieborg et Thomas Poell<sup>27</sup> repèrent un devenir-plateforme (*platformization*) général au sein des productions culturelles, c'est-à-dire à la fois l'organisation des industries culturelles autour de plateformes digitales qui déterminent l'organisation des pratiques professionnelles, amateurs et citoyennes et la conception modulaire des produits et des services qui sont soumis à une constante révision. De plus, dans le contexte de la culture de la convergence que décrit Henri Jenkins<sup>28</sup>, ces outils favorisent la participation des publics et leur appropriation des œuvres médiatiques qu'ils consomment. Fanny Barnabé montre plus particulièrement que les pratiques de détournement sont au cœur de la culture vidéoludique<sup>29</sup>. La vitalité des communautés amateurs<sup>30</sup> ainsi que le développement de la scène indépendante<sup>31</sup> à la fin des années 2000 expliquent aussi le succès des logiciels de scénarisation.

- 4 Parmi l'ensemble des productions, ont été choisis trois outils : Ren'Py, Twine et Quest. Le premier a été développé par Tom Rothamel (Pytom) à partir de 2004<sup>32</sup>, afin de favoriser la création de *visual novels* en langue anglaise sous deux modes : NVL (dérivé du mot *novel*), qui affiche le texte sur l'ensemble de la fenêtre et ADV (abréviation de *adventure*), qui présente le texte par courts extraits en bas de l'écran et qui sera la version étudiée. Le deuxième est un logiciel créé par Chris Klimas<sup>33</sup> en 2009 et popularisé par la créatrice indépendante Anna Anthropy au début des années 2010. En 2014, une seconde version utilisable en ligne est créée. Le projet est désormais sous l'égide de l'Interactive Fiction Technology Foundation et est maintenu par un comité de développeurs qui ne travaillent pas sur Twine à plein temps. Ce travail se basera sur la version Harlowe du logiciel. Le troisième est un moteur disponible sous forme d'application web et de logiciel qui permet de créer des livres-dont-vous-êtes-le-héros et des jeux d'aventure en mode texte. Cet article s'intéressera plus précisément à la seconde version. Quest a été développé et amélioré de 1998 à 2017 par Alex Warren, qui a aussi créé un logiciel pour les fictions à embranchements, nommé Squiffy<sup>34</sup>. La cinquième version de Quest, publiée en 2011, est désormais maintenue par Jay Nabonne<sup>35</sup>. Dans la mesure où ils ne font pas partie des premiers logiciels d'écriture interactive<sup>36</sup>, Ren'Py, Twine et Quest permettent de comprendre l'influence des logiques culturelles sur les programmes en abordant trois genres différents de fictions interactives. De plus, ils sont comparables sur plusieurs points. Gratuits (autant pour la création que pour la publication) et libres, ils sont utilisés par les amateurs autant que les professionnels, disposent de communautés actives et sont connus pour leur accessibilité par rapport à leurs concurrents. Les questionnements menés dans un processus de recherche-crédation ont abouti à trois récits (*You will understand when you have kids* sous Twine, *A bedroom, a Sunday afternoon* sous Quest et *Another Love Story* sous Ren'Py) que l'on envisagera comme des prototypes permettant de tester des hypothèses plutôt que des réalisations abouties<sup>37</sup>. Ce travail a été complété par l'analyse d'un corpus d'œuvres publiées desquelles les exemples seront prélevés.

## Argument et plan

Dans cet article, je soutiens que les logiciels d'écriture interactive, créés au sein d'une culture médiatique qui s'appuie sur un système générique dynamique, influencent à leur tour la manière dont sont écrites les œuvres. Je m'intéresse plus précisément à son incidence sur trois aspects narratifs : l'intermédialité intracompositionnelle, les modalités du récit (mode, voix, temps) et l'interactivité.

## L'intermédialité de l'œuvre

- 5 Le premier aspect de la création que le logiciel détermine est l'organisation des systèmes sémiotiques dans l'élaboration du récit. L'importance donnée au texte, aux images et au son, en particulier, est réglée par la structure informatique dont dépend l'écriture. Parmi les nombreux phénomènes d'intermédialité, Werner Wolf<sup>38</sup> identifie cette forme intracompositionnelle sous le terme de plurimédialité.

Dans Ren'Py, l'image est considérée comme le système sémiotique principal qui sert de base à la construction narrative.

Figure 1. Aperçu de la page de script non modifiée du logiciel Ren'Py

---

```
# The script of the game goes in this file.

# Declare characters used by this game. The color argument colorizes the
# name of the character.

define e = Character("Eileen")

# The game starts here.

label start:

    # Show a background. This uses a placeholder by default, but you can
    # add a file (named either "bg room.png" or "bg room.jpg") to the
    # images directory to show it.

    scene bg room

    # This shows a character sprite. A placeholder is used, but you can
    # replace it by adding a file named "eileen happy.png" to the images
    # directory.

    show eileen happy

    # These display lines of dialogue.

    e "You've created a new Ren'Py game."

    e "Once you add a story, pictures, and music, you can release it to the world!"

    # This ends the game.

    return
```

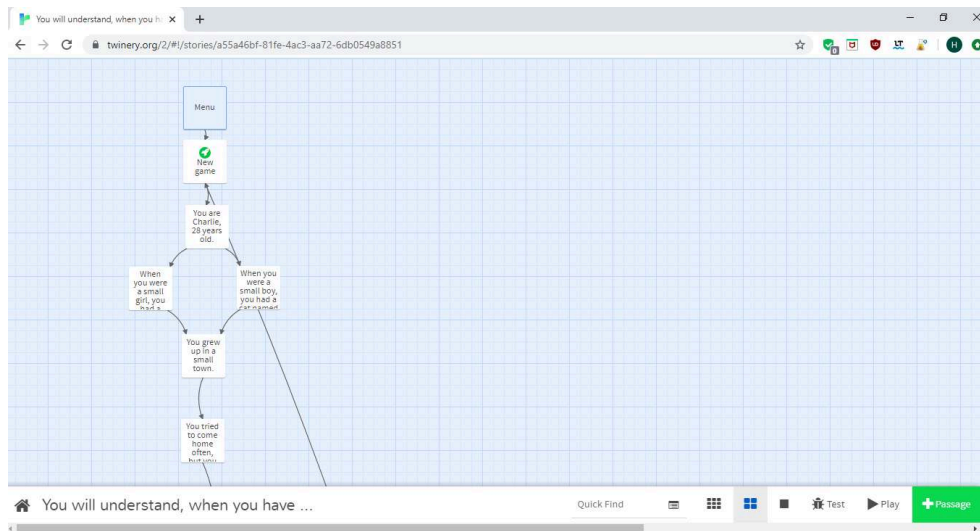
Source : Tom Rothamel, Ren'Py, version 7 ; crédits image : Hélène Sellier

- 6 La création d'un nouveau projet (« Project ») commence ainsi par le choix de la résolution de l'image et du design de l'interface utilisateur. Même si ces éléments peuvent être modifiés par la suite, la première décision créative concerne le visuel. Le travail est ensuite réalisé au sein d'un script qui contient non seulement le texte qui sera lu par la joueuse, mais aussi l'ensemble des commandes informatiques qui l'organisent et agencent les autres éléments du jeu (ainsi que les potentiels commentaires de design). Avant d'entamer l'écriture du texte pour le jeu, la créatrice est invitée à définir plusieurs éléments visuels. Alors que l'utilisation d'éléments sonores est optionnelle, la définition des images fixes des personnages (*sprites*) et de celles utilisées en fond (*background*) sont attendues par le logiciel. Ce sont les scènes et la présence des personnages qui vont rythmer le déroulement du récit. Ainsi, l'écriture du texte pour le jeu est ponctuée par l'insertion de fonctions qui déterminent l'agencement des visuels. Le travail de création nécessite de voyager entre le fichier du script et les dossiers dans lesquels sont stockées les images. Souvent encensé pour son originalité, le jeu indépendant *Doki Doki Literature Club!* de Team Salvato repose sur l'exploitation de ces caractéristiques du logiciel Ren'Py. S'il prend d'abord l'apparence d'un *otome game* (genre de récit interactif né au Japon et destiné à un public féminin, qui raconte une histoire d'amour), sa transformation en récit d'horreur s'appuie principalement sur le fonctionnement du moteur par couches successives d'images (ce qui permet alors d'ajouter sur les *sprites* des personnages des modifications visuelles effrayantes) et sur la modification des fichiers au sein de dossiers qui déterminent l'état du jeu (ce qui donne le sentiment au joueur que les personnages sont conscients). Malgré l'importance du script, et donc du texte programmé et narratif, créer dans Ren'Py c'est avant tout manipuler un ensemble d'images. Pour *Another Love Story*, l'un des projets créés pour cette étude, l'idée originale était de limiter aux maximum le

travail sur le visuel, en imaginant une histoire centrée sur le narrateur (sans *sprites*) et en utilisant une dizaine de photographies de paysages. Cependant, après une phase de test, la nécessité d'appliquer un traitement à ces images s'est fait sentir pour remédier à la monotonie de l'expérience.

Contrairement à Ren'Py, dans lequel les mots prennent leur sens grâce aux images, Twine fonctionne à partir du texte, dans la logique de la littérature hypertextuelle.

Figure 2. Logiciel Twine (version en ligne) pendant la création de *You will understand when you have kids*



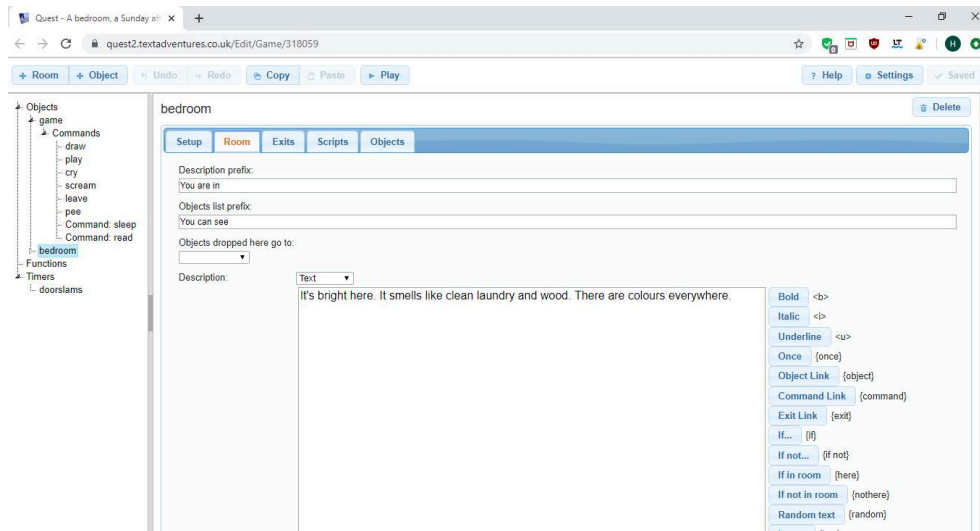
Source : *You will understand when you have kids* (Hélène Sellier, 2017) créé avec Twine (Chris Klimas, version 2) ; crédits image : Hélène Sellier

- 7 Après avoir créé une nouvelle histoire (« Story »), la créatrice se retrouve devant une case avec une injonction unique : « Double-click this passage to edit it » (Cliquer deux fois ce passage pour l'éditer). En cliquant, une fenêtre *pop-up* (qui surgit) comparable à une page blanche apparaît avec la même invitation à taper des mots. L'usage d'images fixes ou en mouvement, ainsi que celui de sons, est facultatif et ces éléments ne sont pas explicitement présentés comme des options lors de la prise en main du logiciel. Comme dans Ren'Py, l'ajout d'autres éléments sémiotiques que le texte se fait dans le même fichier que celui du texte fictionnel, mais l'écriture ne dépend pas d'eux. Le logiciel invite d'abord à écrire du texte et ensuite à composer autour de celui-ci en utilisant d'autres ressources. Dans *Depression Quest* de Zoë Quinn, les photographies présentées sous forme de polaroids mettent en valeur des détails, comme une bière ou un écran de téléphone portable. Si elles permettent d'ancrer l'histoire dans le quotidien, elles sont moins importantes dans le récit de la maladie que les processus de pensée détaillés ou bien les textes barrés qui signifient l'impossibilité pour la joueuse de choisir certaines actions. La plupart des jeux Twine sont ainsi des fictions textuelles qui utilisent parfois des musiques d'ambiance et qui se servent des images comme illustrations. Lorsque ces systèmes sémiotiques sont particulièrement signifiants dans les œuvres, il s'agit alors de jouer avec les attentes de la lectrice. Dans *My father's long, long legs* de Michael Lutz, la représentation graphique des jambes ne se découvre qu'à la fin du récit, en manipulant un curseur qui prend la forme d'une lampe torche et qui éclaire peu à peu le dessin. Le caractère visuel de certains jeux sous Twine s'explique aussi par la pratique artistique de l'auteur, comme pour *Girlwaste* de Porpentine.



Quest est en ce sens similaire à Twine : l'ajout d'images et de sons est optionnel, secondaire, et repose sur un choix artistique.

Figure 3. Logiciel Quest (version en ligne) pendant la création de *A bedroom, a Sunday afternoon*



Source : *A bedroom, a Sunday afternoon* (Hélène Sellier, 2020) créé avec Quest (Alex Warren, version 5) ; crédits image : Hélène Sellier

- 8 Cependant, le rapport au texte est différent, en particulier dans la version du programme qui a été pensée pour construire des jeux en utilisant le système du *parser*. Contrairement à Twine où les premières actions créatives consistent à écrire, Quest nécessite d'abord de se familiariser avec l'arborescence regroupant l'ensemble des objets du jeu, en particulier les lieux fictionnels qui peuvent contenir des objets fictionnels et des personnages, ainsi que les fonctions qui représentent certaines actions possibles dans la fiction. Avant de pouvoir écrire un texte, comme la description d'une pièce, il est nécessaire de créer l'élément correspondant dans le logiciel (l'objet informatique correspondant à la pièce). La rédaction est alors seconde par rapport à la constitution des éléments fictionnels et de leurs relations. Par exemple, un lieu est avant tout défini par les objets qui s'y trouvent et par les endroits qui sont accessibles depuis celui-ci : dans l'interface de jeu, un inventaire est automatiquement affiché. Cependant, c'est le texte qui reste le système sémiotique privilégié dans Quest. En effet, chacun des ajouts des éléments fictionnels, qui sont visibles dans l'arborescence, est automatiquement traduit par une phrase dans le jeu. Contrairement à Twine, l'auteur n'est pas la seule instance créatrice de texte. Dans le premier écran de *The Lunastone* de Craig Dutton, la phrase « You can see a metal plate and a flying craft » (Vous pouvez voir une plaque métallique et un engin volant) est la matérialisation de deux onglets de l'arborescence. Quest autorise à modifier les expressions génériques comme « You can see » (Vous pouvez voir) ou « You are in » (Vous êtes dans) mais, pour que le récit ait du sens, la signification doit rester identique. Qu'il s'agisse ou non de taper du texte, les opérations menées par la créatrice sont majoritairement linguistiques. Fortement inspirés de l'esthétique des jeux d'aventure des années 1980, les jeux Quest sont essentiellement des fictions textuelles où les rares images ont une fonction illustrative, comme les photos de *The Lost Scroll* de Peter Edwards ou informationnelle, comme la carte qui se crée au fur et à mesure de la découverte du monde dans *Guttersnipe: Carnival of Regrets* de Bitterkarella. Ainsi, au sein des

commandes prédéterminées dans le logiciel (script), les fonctions liées aux images, aux vidéos et aux sons sont non seulement présentées après les opérations liées au texte, mais sont également très peu visibles au sein du logiciel. Dans la conception narrative, Quest s'appuie sur un travail d'organisation conceptuel autant que sur la production de textes.

- 9 Malgré les options présentes au sein des logiciels d'écriture interactive qui permettent aux créateurs de se détacher des logiques culturelles desquels les programmes sont héritiers, ils incitent à privilégier un élément sémiotique par rapport aux autres : le texte pour Twine, et Quest, issus respectivement de la littérature hypertextuelle et des jeux d'aventure textuels, et l'image pour Ren'Py, qui est un héritier numérique des mangas. Cette injonction modèle des processus créatifs très différents, que les autres aspects narratifs permettront de continuer à détailler.

## Les modalités du récit

- 10 Pour poursuivre l'analyse des systèmes informatiques qui conditionnent la narrativité des œuvres dans les logiciels d'écriture interactive, je m'appuierai sur des concepts classiques de la narratologie : le mode, la perspective et le temps. Issus du modèle établi par Gérard Genette dans *Figures III*, ces catégories ne sont pas toujours jugées adéquates pour étudier les récits dans d'autres médias que la littérature, dans la mesure où ils ont été construits par rapport au langage verbal. Marie-Laure Ryan soutient ainsi dans son ouvrage *Avatars of Story* que la condition de narrativité donnée par Genette, c'est-à-dire le fait qu'une histoire soit racontée par un narrateur, ne correspond pas au fonctionnement narratif de l'ensemble des médias, notamment aux récits interactifs vidéoludiques<sup>39</sup>. Sans remettre en question la nécessité d'adapter les concepts existants et de penser autrement les modalités narratives transmédias, on peut cependant juger, comme le fait Marc Marti<sup>40</sup>, que les notions de temps (la temporalité des événements fictionnels : l'ordre, la vitesse et la fréquence du récit notamment), de mode narratif (description, narration, discours) et de personnages (en particulier leur caractérisation et leurs relations) ont une efficacité conceptuelle et une familiarité utiles pour fournir une première analyse d'outils nouveaux. Ce cadre théorique sera informé par les travaux récents qui le retravaillent à l'aune des spécificités médiatiques des œuvres contemporaines.

### Le mode de récit

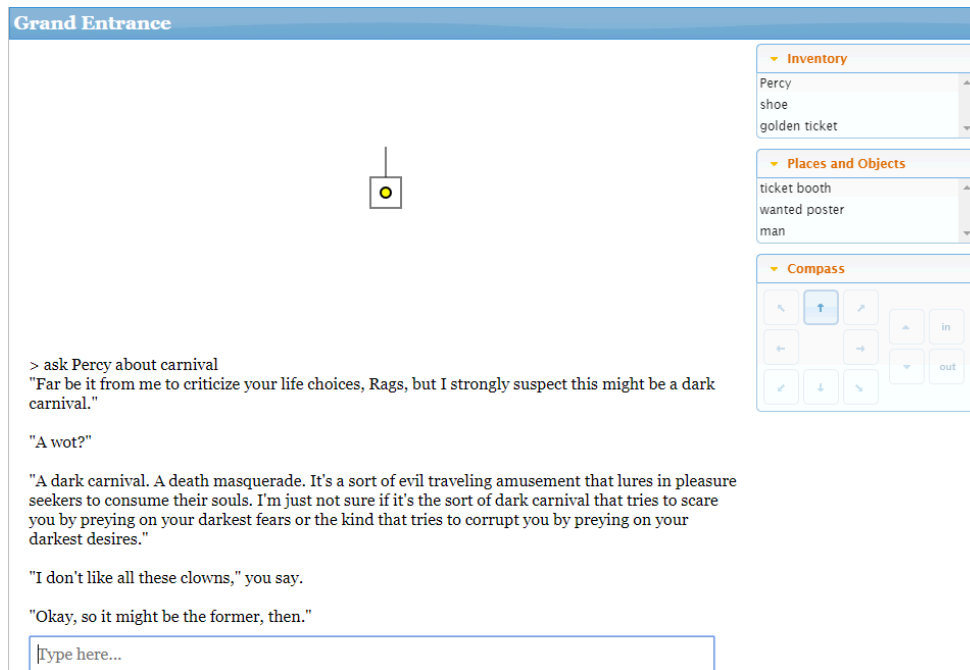
Parmi les modalités du récit qui sont affectées par le logiciel d'écriture interactive, c'est sûrement le mode pour lequel l'influence est la plus visible. En effet, le programme favorise soit l'usage de la narration et de la description, soit l'utilisation du dialogue, forme particulière de discours.

- 11 Dans Quest, la description est le mode de récit principal. L'écriture consiste avant tout à créer des lieux, à les remplir d'objets et à détailler leurs caractéristiques. Le premier onglet d'un objet invite la créatrice à choisir ce qu'il se passe si le joueur entre la commande « look at » (examiner). Malgré la possibilité de créer un script qui permet notamment d'afficher d'autres systèmes sémiotiques ou de réaliser des actions sur l'objet, c'est la création d'un texte descriptif qui est encouragée puisqu'elle est présentée en premier dans le menu déroulant et que le terme « description » est répété

dans l'interface. La narration d'un événement vient dans un second temps lorsque la créatrice modifie les onglets « verbs » (verbes) et « features » (caractéristiques) de l'objet informatique. Ces deux parties permettent de définir l'ensemble des actions que le joueur peut effectuer avec les objets. La seconde correspond à des modèles déjà établis dans le logiciel (comme utiliser, ouvrir/fermer, allumer/éteindre) tandis que la première offre la possibilité d'en créer des nouveaux. Le nœud « functions » (fonctions) de l'arborescence concerne les actions qui ne nécessitent pas d'objets (par exemple, bâiller ou pleurer). Pour construire la narration d'événements dans le logiciel, plusieurs approches sont possibles. Sans chercher à être exhaustif, on peut distinguer une écriture qui se contente d'une liste de commandes restreintes (que le joueur peut consulter grâce à la fonction « help », ou aide), une écriture qui fonctionne sur l'énigme en demandant à ses joueurs de trouver les actions correctes pour chaque objet et une écriture qui veut tendre vers l'exhaustivité. Parmi ces différentes logiques créatrices, Quest invite à adopter la première, puisque sont établis des textes pour les actions qui ne sont pas définies (« You can't eat that », soit « Vous ne pouvez pas manger cela ») et de nombreuses fonctions sont déjà programmées. Par exemple, sans intervention de la créatrice, à la commande « sleep » (dormir), le *parser* produira le texte suivant : « No time for lounging about now. » (Pas le temps de flâner maintenant). L'écriture dans Quest s'appuie sur des modèles, mais demande un travail méticuleux de vérification si l'auteur cherche à obtenir une cohérence dans le récit. Par exemple, dans *Sir Loin 3: The Quest for the Holy Quail* de CJ592, l'absence de la fonction « s'asseoir » attribuée au lit peut procurer une sensation de frustration à la lecture du texte « You can't sit on the bed » (Vous ne pouvez pas vous asseoir sur le lit). Certains auteurs tentent alors d'exploiter les limites de cette forme de fiction, en utilisant par exemple l'absurde. Dans *A bedroom, a Sunday afternoon*, j'ai tenté de limiter les actions possibles, tout en gardant une cohérence narrative en proposant au joueur d'incarner un jeune enfant qui vit un moment difficile. Après avoir implémenté les fonctions les plus évidentes qui correspondent aux réactions probables d'un enfant qui entend ses parents se disputer (notamment jouer et pleurer), j'ai modifié le texte qui correspond à l'entrée d'une commande non déterminée : « You're not sure how to do that. » (Vous n'êtes pas certain de savoir faire cela.) exprime la confusion de l'enfant en même temps que d'indiquer au joueur l'impossibilité de faire l'action. Plutôt que d'inciter à créer un monde consistant, Quest invite, de manière raisonnable, la créatrice à établir des puzzles narratifs, c'est-à-dire à construire une série de problèmes que le joueur doit résoudre. Cette injonction s'observe notamment par la présence d'un onglet inventaire et de scripts invitant la créatrice à utiliser ensemble plusieurs objets. Si Quest encourage la description et cadre la narration en la scindant en une série d'interactions, le logiciel ne facilite pas l'écriture de dialogue. Comme dans l'ensemble des jeux utilisant un *parser*, se pose le problème du langage : même si la joueuse tape des mots qui ont un sens (*talk*), la discussion avec un personnage non-joueur ne peut pas ressembler au langage naturel (« How are you today ? », soit « Comment allez-vous aujourd'hui ? »). La joueuse doit comprendre la logique du logiciel. Dans le cas de Quest, le programme suppose d'élaborer les dialogues en fonction de thèmes pour lesquels chaque personnage a quelque chose à dire. Trois fonctions principales pré-implémentées permettent de créer un dialogue. La commande « say » (dire) est la plus basique, puisque la réplique de la joueuse est lancée à la cantonade et n'entame pas réellement un échange avec un personnage non-joueur. La commande « talk to/speak to » (parler à) permet à la créatrice de déterminer l'entièreté du dialogue, mais prive la

joueuse d'une partie de sa liberté. Au contraire, la commande « ask... about... » (questionner... à propos de...) permet de créer un semblant d'interaction. Dans *Guttersnipe: Carnival of Regrets*, le créateur se sert de cette fonction pour donner des indices à la joueuse : cette dernière peut à tout moment du jeu demander des suggestions au rat qui l'accompagne.

Figure 4. *Guttersnipe: Carnival of Regrets*, réalisé avec le logiciel Quest



Source : *Guttersnipe: Carnival of Regrets* (Bitterkarella, 2017) créé avec Quest (Alex Warren, version 5) ; crédits image : Hélène Sellier

- 12 La commande nécessite cependant un travail de design pour déterminer les différentes variations sous lesquelles le thème est abordé. Par exemple, si la créatrice veut offrir la possibilité de demander à John comment ouvrir le coffre, il faut que la joueuse puisse entrer plusieurs formulations, notamment : « Ask John about chest. / Ask John about key. / Ask John about opening chest. » (Questionner John à propos du coffre / de la clef / de l'ouverture du coffre.) Agencée avec des scripts qui modifient la réponse selon l'état du jeu (si la joueuse a trouvé ou non un objet, par exemple), cette commande est l'option programmée la plus avancée qu'offre Quest pour créer un dialogue qui ne semble pas trop maladroit. Le logiciel oriente donc l'écriture de dialogues vers des discussions rationnelles où le joueur cherche à obtenir des informations, par opposition, par exemple, à un échange basé sur l'émotion. Il n'incite pas à écrire des interactions complexes avec les personnages, puisque le logiciel ne propose pas de fonction préprogrammée qui prenne en compte le contexte de la discussion, comme le ton de la voix. Le logiciel TADS 3, au contraire, possède une fonction qui permet par exemple de générer automatiquement les salutations d'un personnage non-joueur en début et en fin de conversation. En privilégiant le mode de la description, en contraignant la narration à une série d'interactions et en définissant les dialogues comme des quêtes d'informations, Quest incite à créer des récits d'exploration et d'enquête plutôt que des histoires sentimentales.

- 13 À l'opposé du spectre de la fiction interactive, Ren'Py privilégie le dialogue. Le début du script demande de définir non seulement le visuel des personnages, mais propose aussi de déterminer une abréviation de leur nom qui est utilisée dans la suite du document : « `define m = Character(_("Me"), color="#c8c8ff")` ». Puisque chaque réplique commence simplement avec une lettre identifiant l'énonciateur, les conversations sont faciles à écrire. Contrairement aux jeux de Quest qui limitent souvent les interactions entre les personnages, les jeux créés sous Ren'Py sont alors souvent composés de longues discussions qui se veulent réalistes et qui incluent des phrases contextuelles. C'est par exemple le cas dans *One night, hot springs*, jeu de npckc qui se déroule dans une station thermale japonaise.

Figure 5. *One night, hot springs*, réalisé avec le logiciel Ren'Py



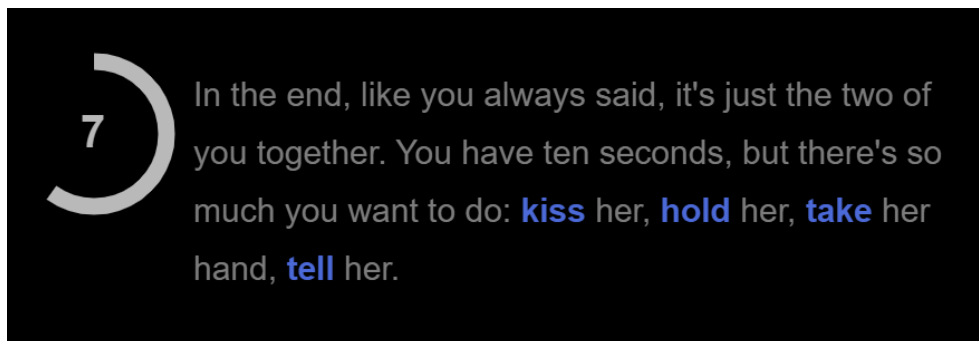
Source : *One night, hot springs* (npckc, 2018) créé avec Ren'Py (Tom Rothamel, version 7) ; crédits image : Hélène Sellier

- 14 Le système de dialogue de Ren'Py rend aisé la multiplication des formules de politesse qui sont propres à la culture japonaise, mais qui ne sont pas essentielles pour la représentation de la transition, qui est le thème principal du jeu. Si le dialogue entre plusieurs personnages est le mode privilégié par Ren'Py, le logiciel laisse aussi la possibilité de créer facilement le discours intérieur de l'avatar, qui peut prendre plus ou moins de place dans l'ensemble du récit. Dans le script, il suffit de ne pas mentionner de lettre avant le texte que l'on veut afficher en jeu. C'est alors par les pensées du personnage-joueur que la description et la narration sont incluses dans la fiction. S'appuyant sur les représentations graphiques, l'évocation des lieux par le personnage-joueur vient donner à la joueuse des informations sur la perception de son environnement et a souvent partie liée avec ses émotions. Dans *Katawa Shōjo* de Four Leaf Studios, les photographies du campus ne sont pas modifiées pendant le jeu, mais les impressions de Hisao, le personnage manipulé par la joueuse qui apprend à aimer ce nouvel endroit, varient. Le cadre des pensées de l'avatar rend alors étrange la narration d'événements fictionnels, puisqu'il y a une dissociation entre l'avatar et la joueuse. D'un côté, cette dernière n'observe pas de changement dans les visuels à l'écran, de l'autre, le personnage-joueur décrit très précisément dans son esprit des actions qu'il est en train d'observer, selon un processus de pensée peu réaliste. Par exemple, dans

*Buttefly Soup* de Brianna Lei, la bagarre dans les vestiaires se déroule à l'écrit : le personnage-joueur décrit de manière objective la violence que subissent ses amis alors que les *sprites* des personnages sont statiques. Ren'Py invite alors à limiter les actions des personnages ou à les cantonner hors de la scène et incite à faire avancer l'histoire par les dialogues entre les personnages. Le logiciel pousse ainsi à créer des histoires mettant en jeu des relations humaines plutôt que des péripéties.

- 15 Dans la mesure où Twine invite à créer des fictions interactives composées essentiellement de texte, les modes de la narration, de la description et du dialogue, qu'on trouve notamment dans le roman, semblent être aussi aisés à mettre en œuvre les uns que les autres. Cependant, les fonctions intégrées dans le programme facilitent l'usage de la narration et de la description. Conçu pour matérialiser efficacement les embranchements d'un récit, Twine organise le texte par blocs représentés par des vignettes. Concevoir une nouvelle case est très simple puisqu'il suffit de mettre entre crochets un mot, pour qu'automatiquement un lien hypertexte et la fenêtre correspondante se créent. Le lien peut simplement être placé sur un terme paratextuel comme « Continue », mais il peut aussi être attaché à des mots du texte narratif. En choisissant la narration d'action et plus particulièrement les verbes comme ancres (objets cliquables), la créatrice renforce le sentiment de contrôle de la joueuse (*feeling of agency*). Par exemple, dans *Queers in Love at the End of the World* de Anna Anthropy, sur le premier écran, il faut choisir le mot sur lequel cliquer parmi les suivants : « kiss » (embrasser), « hold » (tenir), « take » (prendre) et « tell » (dire).

Figure 6. *Queers in Love at the End of the World*, réalisé avec le logiciel Twine



Source : *Queers in Love at the End of the World* (Anna Anthropy, 2013) créé avec Twine (Klimas Chris, version 2) ; crédits image : Hélène Sellier

- 16 La structure hypertextuelle de Twine incite à créer des moments de décision pour la joueuse qui correspondent à des actions fictionnelles. En parallèle de cette narration, la version Harlowe du logiciel met à disposition de la créatrice un ensemble de fonctions qui sont utiles pour concevoir des descriptions intéressantes. Ainsi, les nombreuses commandes qui modifient les mots à l'écran sans changer de bloc de texte (comme « link-reveal », « click-replace », « click-append », « mouseover-prepend ») permettent à la créatrice de fonctionner par ajout de détails, notamment sur l'environnement, comme dans la description de la salle de réunion dans *The Writer Will Do Something* de Matthew Burns et Tom Bissell, ou sur les émotions du personnage principal. Cependant, ces fonctions sont secondaires par rapport à l'utilisation des liens hypertextes, faisant de la narration le mode privilégié de Twine. Le logiciel peut aussi fonctionner comme un simulateur de conversation, dans lequel chaque lien hypertexte symbolise une

réponse possible du personnage-joueur. En revanche, le programme n'offre pas de solution préprogrammée pour distinguer la narration et la description du dialogue. Lorsqu'on veut combiner ces différents éléments narratifs, il faut alors s'appuyer sur les codes du roman, en utilisant notamment les verbes introducteurs pour les dialogues, comme c'est le cas dans *The Uncle Who Works for Nintendo* de Michael Lutz. Si d'autres formats de conversation sont possibles, comme le prouve *Girl Crush*, un *otome* conçu par Bix Lewd sous Twine, ils demandent des compétences avancées en programmation. La structure originelle de Twine, qui invite la créatrice à créer des choix pour la joueuse en simplifiant la conception des liens hypertextes, incite à concevoir des moments de décisions compliquées. Twine favorise ainsi le récit d'expériences émotionnellement fortes. Par exemple, dans *That Boy is a Monstr* de Sav Ferguson, la joueuse incarne une femme transgenre qui, lors d'un premier rendez-vous amoureux, doit notamment choisir entre utiliser les toilettes hommes, femmes ou celles pour les personnes handicapées qui sont hors-service.

- 17 Les fonctions proposées dans les logiciels d'écriture interactive déterminent quel mode de narration est le plus facilement utilisable : Twine privilégie la narration, Quest la description et Ren'Py le dialogue. Se dessinent aussi des types de récit pour lesquels les programmes sont particulièrement adaptés. Si Twine et Ren'Py permettent l'expression de sentiments, le premier se concentre davantage sur le chemin émotionnel du personnage tandis que le deuxième raconte volontiers l'évolution de relations amicales ou amoureuses. Au contraire, le fonctionnement par énigme de Quest favorise les récits d'exploration ou d'enquête.

## La voix narrative

De manière générale dans les fictions interactives, le personnage que contrôle la joueuse est aussi le protagoniste de l'histoire, qui est racontée de son point de vue. L'utilisation de la première ou de la deuxième personne du singulier permet de construire la figure de l'avatar, qui sert de médiation entre l'œuvre et la joueuse.

- 18 Dans Twine, aucune caractéristique n'oblige explicitement la créatrice à choisir « I » (je) ou « You » (tu/vous) par rapport à la troisième personne du singulier et cette dernière option est parfaitement valide, comme le jeu *A kiss* de Dan Waber le montre. Cependant, l'incitation à multiplier les liens hypertextes dans ce logiciel et à créer des moments de décisions, ainsi que la logique qui consiste à placer l'interactivité sur un verbe d'action, encouragent implicitement la créatrice à construire un avatar pour la joueuse et à utiliser la deuxième personne du singulier. Les embranchements du récit sont ainsi souvent matérialisés par une liste d'actions possibles présentées à l'impératif, comme « Kiss mom goodbye » (Faire un baiser pour dire au revoir à sa mère) ou « Wave goodbye » (Faire signe pour dire au revoir) dans *The Uncle Who Works for Nintendo*. Couplée à un design qui incite à créer des dilemmes, l'invitation à utiliser le « you » favorise alors les récits où la créatrice propose à la joueuse de partager une expérience qui lui est personnelle.
- 19 Dans Ren'Py, la fonction qui permet d'exprimer facilement les pensées du personnage-joueur invite à écrire un narrateur autodiégétique à la première personne, comme dans *Katawa Shōjo* où la voix intérieure de Hisao constitue une majeure partie du récit. Cependant, le caractère optionnel de cette commande permet de créer des fictions où les voix narratives se multiplient. Le principe ludique d'*Analogue: A Hate Story* de



Christine Love consiste à manipuler l'interface d'ordinateur fictionnelle d'un vaisseau abandonné pour découvrir son histoire. Le récit est donc composé de dialogues avec deux intelligences artificielles pour lesquels les réponses du personnage-joueur sont limitées à oui et non, ainsi que de journaux de bord écrits par des personnages absents. Le fait que Ren'Py permette la création d'un système sémiotique complexe, où l'aspect visuel joue un rôle essentiel, complexifie la question de la perspective narrative et des voix du récit. *Lie in my heart* de Sébastien Genvo est un jeu qui invite la joueuse à faire l'expérience d'un récit autobiographique et qui propose un système particulièrement complexe de voix narratives. Le projet utilise d'abord les codes du *visual novel* en s'appuyant sur des dialogues et en transcrivant les pensées du personnage au moment présent, ces dernières étant symbolisées par des parenthèses et ayant souvent un caractère explicatif destiné au joueur. Cependant, utilisant la figure d'un narrateur non fiable, il laisse aussi la place à la voix de l'auteur, qui revient sur les événements *a posteriori* et s'adresse directement au joueur. Le logiciel, en favorisant l'écriture à la première personne et en facilitant la multiplication des voix narratives grâce à l'agencement du système sémiotique complexe, facilite la création de récits émotionnels.

- 20 Dans Quest, au contraire de Twine et de Ren'Py, le choix de la voix est d'avantage orienté par le logiciel. L'utilisation de la deuxième personne du singulier est inscrite au cœur de la structure du programme. Par exemple, l'ajout de l'objet « table » se traduit automatiquement dans le jeu par la phrase « You see a table. » (Vous voyez une table.) Il est possible d'imaginer un jeu faisant usage de la première personne (« I see a table. », soit « Je vois une table. »), mais cette décision nécessite de reprendre une par une l'ensemble des fonctions programmées dans le logiciel. De plus, comme l'explique Nick Montfort, la narration dans les jeux utilisant un *parser* est multiple, puisqu'à côté de la perspective du personnage-joueur, on trouve celle du programme<sup>41</sup>, qui relève de ce que Hugo Montembault et Bernard Perron appellent la focalis-action, « qui concerne la régulation des informations et des savoirs à valeur actionnelle<sup>42</sup> ». Si la créatrice ne modifie pas les fonctions préprogrammées, une commande invalide entrée par la joueuse (par exemple « Drink blood », ou « Boire du sang ») sera suivie de textes comme « I can't see that. (blood) » (Je ne vois pas cela. [sang]), la première personne désignant alors la machine informatique. Puisque l'ensemble des voix narratives préprogrammées sont pensées pour simplifier la compréhension ludique de la fiction pour la joueuse, qui doit découvrir quelles actions peuvent être effectuées, Quest invite la créatrice à écrire des récits d'énigme demandant une exploration de l'univers fictionnel.

En facilitant l'écriture de certains modes et voix narratives, les logiciels d'écriture influencent les types de récit qui sont créés et incitent à se conformer aux genres médiatiques à partir desquels ils ont été créés.

## Le temps

La structure des programmes informatiques joue aussi sur la temporalité du récit et plus particulièrement sur la vitesse narrative, puisqu'elle détermine l'organisation du texte à l'écran, à la fois dans le logiciel et au sein du jeu. Twine, Quest et Ren'Py invitent en effet à prendre en compte les conditions de lecture effectives pour la joueuse en intégrant un bouton « play » (jouer) qui permet à la créatrice de tester le résultat de sa création en jouant.



- 21 Dans Twine, l'écriture est fragmentaire : lorsque la créatrice clique sur une case qui correspond à un passage du récit, une fenêtre où peuvent être créées l'histoire et les commandes informatiques s'affiche. Or, la taille de cette fenêtre incite à écrire des textes courts, dans la mesure où une barre déroulante n'apparaît que lorsque l'entièreté de l'écran (environ 300 mots) est remplie. Lorsqu'on joue, on retrouve cette esthétique du fragment puisque la taille de la fenêtre de jeu incite à créer des morceaux de récit qui tiennent tout entiers sur cet espace. La plupart des œuvres s'organisent donc en une série de tableaux qui s'enchaînent les uns aux autres<sup>43</sup>. *The Uncle Who Works for Nintendo*, par exemple, présente le récit fantastique de la soirée que passe un enfant chez un ami. La joueuse a plusieurs choix pour s'occuper. Elle peut notamment discuter, jouer, se promener dans la maison, penser à l'oncle. Menant à des textes qui décrivent brièvement ces actions, les liens hypertextes symbolisent le temps qui passe. La valeur elliptique du lien hypertexte que repère Serge Bouchardon<sup>44</sup> est particulièrement visible dans cette œuvre, puisque chaque action fait avancer le temps de la fiction – matérialisé par l'horloge du grand-père qui sonne – et construit la tension narrative car il est annoncé que l'oncle arrive à minuit. Si le temps fictionnel représenté par le lien hypertexte est assez court dans ce jeu (de l'ordre des minutes), l'ellipse peut être encore plus flagrante. Dans *You will understand when you have kids*, j'ai choisi de raconter plusieurs années fictionnelles en quelques scènes. Twine incite donc à une rapidité narrative, en utilisant les principes genettiens du sommaire (résumé de l'histoire) et de l'ellipse (partie de l'histoire passée sous silence).
- 22 Ren'Py, en revanche, favorise la création de récits lents. En incitant à la création de dialogues et de monologues intérieurs, il encourage l'usage de la scène, au sein de laquelle le temps du récit correspond au temps de l'histoire, et de la pause, qui consiste à interrompre le récit des événements fictionnels. Ensuite, la manière dont le logiciel organise la composition du texte invite de nouveau à ralentir la vitesse narrative. En regroupant l'ensemble du scénario au sein d'un seul document (script) qui numérote chaque nouvelle entrée, le programme invite à penser l'écriture comme une succession de lignes. Dans l'absolu, chacune d'entre elles peut être infiniment longue, puisqu'est affichée une barre de défilement horizontale. Cependant, l'écriture du texte, qui consiste souvent en une relecture, est facilitée si l'ensemble du texte est visible sans manipulation. La structure du logiciel incite donc à privilégier des répliques courtes. Cette injonction est renforcée par les fonctions intégrées qui déterminent la manière dont le texte est présenté dans la fenêtre de jeu. Sans modification, l'interface de dialogue est remplie avec environ 65 mots, mais la lecture est alors rendue difficile par l'aspect serré du texte. Tester le projet pousse non seulement à multiplier le nombre de répliques, mais aussi à écrire des phrases courtes et à composer un récit dont le sens se situe dans la longueur plutôt qu'au sein de chaque réplique.
- 23 En ce qui concerne l'organisation du texte à l'écran, Quest est comparable à la fois à Twine et à Ren'Py. En demandant à la créatrice de remplir une multitude de cases dont la plupart constituent des pauses narratives (comme la description des pièces pour laquelle la taille de la fenêtre originale incite à ne pas excéder 270 mots), le logiciel nécessite d'écrire par fragments qui seront ensuite organisés les uns par rapport aux autres par le programme. Toutefois, le logiciel invite à considérer l'agencement narratif de ces morceaux au sein d'un récit lent. S'il est possible d'inclure une fonction qui efface le texte à l'écran pour la joueuse après l'entrée d'une commande particulière, les phrases sont normalement inscrites les unes sous les autres. Le déroulement narratif se

conçoit comme un ajout progressif d'informations qui construisent le sens du récit dans la longueur.

La disposition du texte dans le logiciel participe à la construction de la texture (« grain ») du jeu, en poussant à créer des récits plus ou moins lents. Alors que Twine privilégie un récit rapide, les expériences des jeux Quest et Ren'Py prennent leur sens dans la durée. Cette question de la vitesse narrative ouvre alors un questionnement sur la longueur des œuvres et, dans le cadre de fictions numériques, des caractéristiques de leur manipulation.

## L'interactivité

La structure du logiciel n'affecte pas seulement l'intermédialité intracompositionnelle de l'œuvre et les modalités du récit, mais aussi son interactivité dite fonctionnelle dans la terminologie d'Eric Zimmerman<sup>45</sup>, désignant ainsi la manipulation effective de l'œuvre. Cet article s'intéressera plus particulièrement aux formes d'embranchements du récit.

- 24 Par son double niveau de présentation, Twine favorise la création de récits à embranchements complexes. La représentation des passages de texte par des cases et la visualisation des liens invite à envisager la structure narrative dans son ensemble. Organisés par titres et par « tags » (marqueurs), les passages sont d'abord intitulés par rapport aux ancres du texte. La prévalence d'une conception générale sur une création du détail se repère notamment dans le mécanisme qui permet de les renommer. Si la créatrice change le nom de la case, le texte du jeu est automatiquement modifié. À l'opposé, si le mot cliquable est modifié dans la fenêtre, une nouvelle case apparaît et l'embranchement doit être reconstruit manuellement. La disposition spatiale de la structure narrative permet aux auteurs de concevoir un récit textuel en fonction de principes esthétiques<sup>46</sup>. Ainsi, la pratique du « Twine gardening » consiste à organiser les cases pour former des dessins et parfois à créer les passages du récit pour permettre la réalisation d'une forme dans le logiciel (cependant, ces méthodes relèvent de l'appropriation du logiciel). Davantage que la coordination d'un récit multilinéaire, c'est la création de chemins narratifs qui est la fonction la plus évidente chez Twine. Les fonctions qui permettent de faire converger deux branches, comme la commande « [[open->kitchen]] » qui dirige la joueuse appuyant sur le mot « open » (ouvrir) dans le passage intitulé « kitchen » (cuisine), sont faciles d'utilisation. De plus, le fonctionnement de l'interface quadrillée sur laquelle les cases sont placées incite à penser une progression temporelle, une histoire avec un début et une fin. Une nouvelle vignette créée se place automatiquement au-dessous de la précédente et pour pouvoir placer un nouveau passage avant le départ du récit sur l'écran (signalé par une fusée verte), il faut manipuler la case initiale et potentiellement l'ensemble de la structure. Implicitement, Twine invite à penser le récit comme une arborescence plutôt que comme un rhizome. Une histoire est alors fondamentalement un enchaînement de causes et de conséquences directes au sein de ce logiciel. S'il est possible d'implémenter des variables, afin que le programme mémorise un choix du joueur pour le réutiliser plus tard, cette forme d'écriture est moins naturelle dans Twine que la conception d'un embranchement du récit juste après le choix de la joueuse. Dans *You will understand when you have kids*, les rares variables ont été implémentées pour imiter le principe du souvenir, au cœur du jeu. Fonctionnant à partir du principe des variables, la création de mécanismes ludiques, comme un système de statistiques pour le personnage-joueur ou

un inventaire, est réalisable mais nécessite des compétences en programmation. En favorisant la création d'une structure narrative aux embranchements multiples plutôt que des opérations de récupération de données, le logiciel encourage le mécanisme narratif de l'illusion du choix, souvent utilisé dans les productions vidéoludiques. Dans la mesure où le logiciel ne donne *a priori* pas d'indication à la joueuse sur la structure du récit, l'expérience narrative induite par le logiciel est complexe. Par exemple, sans intervention de la créatrice, il n'est pas possible de distinguer un lien hypertexte qui amène à un nouveau passage d'une fonction qui modifie le texte à l'écran (comme « click-reveal »). Twine incite alors la créatrice à donner du sens à l'action de cliquer, en travaillant sur les liens entre disposition du texte à l'écran, geste de la joueuse et interprétation de l'histoire. Dans *Queers in Love at the End of the World*, l'inéluctabilité de la fin du monde est représentée par un *timer* (compte à rebours) qui décide de la fin du jeu. Dans *The Writer Will Do Something*, la sensation d'être dépassé par le flot de paroles du personnage-joueur est rendue par l'affichage rapide d'un texte et sa disparition avant que la joueuse n'ait pu tout lire, la privant du contrôle sur le déroulement du récit que procure normalement l'action de cliquer. La structure arborescente et le travail de prise en compte de la corporéité que suggèrent Twine, ont pour conséquence la production d'œuvres souvent denses. La brièveté des expériences s'explique aussi par la difficulté d'organiser les méandres des connexions entre les passages. Dans le cadre d'une pratique de « Twine gardening » (jardinage dans Twine), la manipulation des cases se fait aisément lorsqu'elles sont peu nombreuses, mais cela devient un processus long et fastidieux dès que la quantité de texte et de commandes informatiques est importante.

- 25 Par rapport à Twine, Ren'Py encourage la création d'un récit aux embranchements moins nombreux. Puisque l'ensemble du texte est présenté sur un seul document, la structure narrative n'est pas explicite et il faut parcourir ce dernier à l'aide de la barre défilante pour pouvoir retracer les différents chemins narratifs. La nécessité d'identifier chaque branche par un nom spécifique (« label ») et de les relier entre elles par une commande (« jump ») renforce cette logique restrictive. Même lorsqu'un choix (« menu ») ne fait pas diverger le récit, une nouvelle section est nécessaire pour rendre le scénario lisible. De plus, le fonctionnement par indentation<sup>47</sup> du logiciel (pour permettre l'implémentation du texte dans le jeu par le programme) invite à faire converger les différentes branches du récit. En effet, puisque chaque décalage correspond à un embranchement, plus la créatrice crée de ramifications différentes, plus le texte à l'écran est visible sur la droite. Incitant à limiter les embranchements, Ren'Py invite à envisager la complexité de l'écriture interactive autrement. Puisque ce sont des principes de programmation qui organisent l'écriture dans le logiciel, l'utilisation de variables, qui s'appuie aussi sur l'écriture par indentation, est rendue aisée. Les conséquences d'un choix peuvent facilement être présentées bien après la décision de la joueuse. Dans *Lie in my heart*, prendre la voie de la compassion dès le début de l'histoire permet de faire apparaître le chat dans le moment de l'introspection dans la chambre. Contrairement à Twine, la mise en place de statistiques, de compteurs et d'un inventaire dans Ren'Py s'appuie sur les principes créatifs essentiels à l'utilisation du logiciel. En ce qui concerne la conception narrative, cela invite à faire dépendre un embranchement du récit d'un ensemble de décisions du joueur plutôt qu'un choix unique. Le logiciel encourage ainsi la conception de récits où la rejouabilité est fondamentale. Sont ainsi automatiquement inclus un système de sauvegarde qui permet à la joueuse de tester les conséquences de ses choix ainsi qu'un historique des

conversations qui enregistre chaque ligne de dialogue et permet à la joueuse de se remémorer l'avancée de l'histoire. Si le script invite à limiter les embranchements, une autre possibilité créative encouragée par la structure informatique consiste alors à faire dériver complètement les chemins narratifs, comme c'est le cas à la fin d'*Analogue: A Hate Story* où la joueuse doit choisir entre une des deux intelligences artificielles avec qui elle a discuté. Ren'Py pousse au développement de projets longs, dans lesquels l'action de cliquer est la plupart du temps peu signifiante. Puisque faire avancer les répliques jusqu'à la présence d'un choix ne demande pas d'interprétation particulière, elle est en ce sens comparable au fait de tourner les pages d'un livre<sup>48</sup>. En incluant d'emblée une fonction permettant de passer l'ensemble des échanges jusqu'aux moments de décisions, le logiciel invite la créatrice à considérer la répétitivité de l'expérience corporelle (cliquer sur le même bouton).

- 26 L'écriture interactive prend une forme différente selon les logiciels et, à l'opposé de Twine et de Ren'Py, la création dans Quest ne favorise pas les embranchements du récit. N'offrant pas de solution unique à un problème, cette forme narrative ne s'inscrit pas dans la logique du puzzle. De plus, la représentation de la temporalité dans les jeux qui utilisent un *parser* est de manière générale une difficulté majeure. Dans Quest, sans la création de fonctions particulières, le personnage-joueur décrira toujours un objet de la même façon, même s'il l'a déjà observé, et un personnage non-joueur donnera toujours les mêmes répliques, même si la conversation a déjà eu lieu. La progression dans l'histoire se fait essentiellement selon un enchaînement de causes et de conséquences jusqu'à mettre à mal la logique narrative. Par exemple, au début de *Guttersnipe: Carnival of Regrets*, la progression dans le récit, et plus précisément l'arrivée d'un inconnu, est soumise à l'action de prendre la chaussure, mais ces deux événements n'ont pas de lien évident. Si multiplier les scripts pour chaque élément du jeu ou inclure des événements en fonction d'un *timer* sont des solutions envisageables pour donner un semblant de cohérence temporelle au monde fictionnel, le logiciel rend sensible l'impossibilité de la promesse d'une infinité de choix que contiennent les jeux en mode texte. Quest favorise la création de jeux potentiellement très courts (puisque leur complétion repose sur une série d'actions définie), mais dont l'expérience actuelle est souvent longue. Si l'écriture au clavier de commandes semble *a priori* un geste particulièrement signifiant pour la joueuse, le logiciel invite à relativiser l'exactitude de la manipulation demandée dans une optique d'accessibilité. Le programme incite d'abord la créatrice à penser aux différentes formulations que la joueuse peut émettre en présentant des cases qui permettent de multiplier les noms donnés à chaque objet ou à chaque fonction. Ensuite, le système du *parser* est automatiquement doublé en jeu de liens hypertextes qui listent les actions qui peuvent être effectuées pour chaque objet. L'écriture de l'interactivité dans Quest consiste alors non seulement à ouvrir le champ des possibles pour la joueuse, mais aussi à le rendre cohérent et compréhensible.
- 27 Twine, Ren'Py et Quest permettent tous les trois la création de fictions interactives complexes, mais la complexité du récit ne repose pas sur les mêmes modalités. Alors que Twine encourage l'écriture d'une arborescence narrative foisonnante, Ren'Py limite le nombre d'embranchements narratifs au profit d'une structure causale moins évidente. Face à la difficulté inhérente aux jeux utilisant un *parser*, Quest propose des outils pour organiser le plus logiquement possible la structure narrative.

- 28 Cette réflexion sur les formes d'interactivité induites par les structures informatiques des logiciels d'écriture interactive pourrait être complétée en menant une analyse plus approfondie de la corporéité, puisque le geste contribue à la construction du sens dans les récits numériques<sup>49</sup>, et des mécanismes du jeu dans la mesure où ces derniers possèdent parfois une valeur narrative<sup>50</sup>. Il s'agirait par exemple de faire une « rythmanalyse<sup>51</sup> » de jeux issus des trois programmes ou de poursuivre la comparaison de la création des systèmes de statistiques et des inventaires. Cependant, ces questions de conception ne sont plus de l'ordre de la découverte du logiciel, qui est le cadre de cet article.

## Conclusion

- 29 Sans affirmer que les structures informatiques déterminent absolument les œuvres créées, les analyses proposées montrent que les affordances des logiciels d'écriture interactive teintent le processus de création et influencent les formes de récit. Construit pour la création de fictions hypertextuelles, Twine donne naturellement naissance à de courts récits textuels narratifs qui évoquent, par un système d'embranchements complexes, de choix compliqués et de gestes signifiants, des expériences personnelles que la joueuse est invitée à partager. S'inscrivant dans la tradition du *visual novel*, Ren'Py facilite la création d'œuvres autant visuelles que textuelles, dans lesquelles la lenteur narrative des dialogues et du monologue intérieur du personnage-joueur, la répétitivité du geste et les mécanismes de répercussions des choix sur le long terme permettent de représenter les oscillations émotionnelles et l'évolution de relations interpersonnelles. Héritier des jeux d'aventure des années 1980, Quest privilégie l'écriture de fictions interactives textuelles dans lesquelles la logique de monde, matérialisée par l'importance de la description, le principe de l'énigme et le tâtonnement de la joueuse dans l'utilisation du *parser*, s'accordent spontanément avec des récits d'exploration et d'enquête. Dans un processus d'écriture de fictions interactives, prendre conscience de ces modèles et de leur rapport avec les outils utilisés permet de s'y inscrire pleinement, de les détourner ou de les rejeter selon les objectifs et les impératifs du projet.

---

## BIBLIOGRAPHIE

Aarseth Espen J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.

Adam Jean-Michel et Heidmann Ute, « Six propositions pour l'étude de la généricité », *La Licorne*, no 79, 2007, p. 21-34.

Anthropy Anna, *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, New York, Seven Stories Press, 2012.

- Arsenault Dominic, « Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo » [en ligne], mémoire de master en études cinématographiques, sous la direction de Bernard Perron, Université de Montréal, 2006. URL : <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf> [consulté le 22/06/2020]
- Barnabé Fanny, « Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon » [en ligne], thèse de doctorat en arts et sciences humaines, sous la direction de Jean-Pierre Bertrand et Björn-Olav Dozo, Université de Liège, 2017. URL : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/210764> [consulté le 22/06/2020]
- Bogost Ian et Montfort Nick, « Platform studies: frequently questioned answers », in Simon Penny et Nell Tenhaaf, *DAC 09: After Media, Embodiment and Context. Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference* [en ligne], 12-15 décembre 2009, Irvine, Université de Californie, 2010. URL : <https://escholarship.org/uc/item/01r0k9br> [consulté le 22/06/2020]
- Bouchardon Serge, « Hypertexte et art de l'ellipse », *Les Cahiers du numérique*, vol. 3, 2002, p. 65-86.
- Bouchardon Serge, « Manipulation des médias à l'écran et construction du sens », *Médiation et Information*, n° 34, 2011, p. 77-90.
- Cayatte Rémi, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018.
- Detambel Régine, *L'Écrivain ou L'enfance de l'écriture*, Paris, Gallimard, coll. « Haute Enfance », 1998.
- Dubbelman Teun, « Narrative game mechanics », *Interactive Storytelling: 9th International Conference on Interactive Digital Storytelling* [en ligne], Los Angeles, 15-18 novembre, Cham, Springer, 2016, p. 39-50. URL : [https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-319-48279-8\\_4](https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-319-48279-8_4) [consulté le 22/06/2020]
- Ensslin Astrid et Skains Lyle, « Hypertext: storyspace to Twine », in Joseph Tabbi (dir.), *The Bloomsbury Handbook of Electronic Literature*, London, Bloomsbury, 2017, p. 295-310.
- Friedhoff Jane, « Untangling Twine: a platform study », *DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, Atlanta, 26-29 août, vol. 7, 2014. URL : <http://www.digra.org/digital-library/publications/untangling-twine-a-platform-study/> [consulté le 22/06/2020]
- Genvo Sébastien, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès, La Revue*, vol. 62, n° 1, 2012, p. 127-133.
- Genvo Sébastien, « Faire jouer la vie d'autrui : enjeux ludo-narratologiques du jeu autobiographique *Lie in my heart* », Actes du colloque *Lusor in Fabula*, Mont-Saint-Aignan, 7-8 novembre 2019.
- Hurel Pierre-Yves, « Le passage du jeu à la création : le cas du jeu vidéo amateur », *Sciences du jeu*, n° 7, 2017.
- Jenkins Henry, « Game design as narrative architecture », in Katie Salen et Eric Zimmerman (dir.), *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, Cambridge, The MIT Press, 2006, p. 670-689.
- Jenkins Henri, *La culture de la convergence : Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013.
- Jeanneret Yves, *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, Lille, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Savoirs mieux », 2000.

- Keogh Brendan, « From aggressively formalised to intensely in/formalised: accounting for a wider range of videogame development practices », *Creative Industries Journal*, vol. 12, n° 1, p. 14-33, 2019.
- Kim Hyeshin, « Women's games in Japan: Gendered identity and Narrative Construction », *Theory, Culture & Society*, vol. 26, n° 2-3, p. 165-188, 2009.
- Kopas Merritt, *Video game for humans. Twine authors in conversation*, New York, Instar Books, 2015.
- Letourneux Matthieu, « La question du genre dans les jeux vidéo », in Sébastien Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 40-54.
- Letourneux Matthieu, *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris, Le Seuil, coll. « Poétique », 2017.
- Manovich Lev, *Software takes command*, New York, Bloomsbury Academic, coll. « International Texts in Critical Media Aesthetics », 2013.
- Marti Marc, « Jeux vidéo et logiques narratives », in Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Samuel Coavoux, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, coll. « Lecture>Play », 2012, p. 73-91.
- Mauger Vincent, « Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018.
- Montfort Nick, *Twisty Little Passages. An approach to Interactive Fiction*, New York, The MIT Press, 2005.
- Montfort Nick, « Toward a theory of interactive fiction », in Kevin Jackson-Mead et J. Robinson Wheeler (dir.), *IF Theory Reader*, Boston, > Transcript On Press Boston, 2011, p. 25-58.
- Montembeault Hugo et Perron Bernard, « La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux faïces vidéoludiques », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018.
- Morris Lucy, « Love transcends all (geographical) boundaries: the global lure of romance historical otome games and the Shinsengumi », in Heidi McDonald (dir.), *Digital Love: Romance and Sexuality in Games*, Boca Raton, CRC Press, 2018, p. 253-266.
- Nicoll Benjamin et Keogh Brendan, *The Unity Game Engine and the Circuits of Cultural Software*, Cham, Palgrave Macmillan, coll. « Palgrave Pivot », 2019.
- Nieborg David et Poell Thomas, « The platformization of cultural production: theorizing the contingent cultural commodity », *New Media & Society*, vol. 20, n° 11, 2018, p. 4275-4292.
- Neitzel Britta, « Narrativity in computer games », in Joost Raessens et Jeffrey Goldstein (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, The MIT Press, 2005, p. 227-245.
- Ryan Marie-Laure, *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.
- Taylor Emily, « Dating-simulation games: leisure and gaming of Japanese youth culture » [en ligne], *Southeast Review of Asian Studies*, vol. 29, 2007, p. 192-208. URL : <https://pdfs.semanticscholar.org/f789/057922bcbf331d205e6b68647e9b5fe1a42c.pdf> [consulté le 22/06/2020]
- Triclot Matthieu, « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses », in Katrin Langewiesche et Jean-Bernard Ouédraogo (dir.), *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : figurations iconographiques d'après société*, Dakar, Amalion, 2019, p. 175-194.
- Wolf Werner, « Intermediality revisited: reflections on word and music relations in the context of a general typology of intermediality », in Suzanne M. Lodato, Suzanne Aspden et Walter Bernhart

(dir.), *Word and Music Studies: Essays in Honor of Steven Paul Scher and on Cultural Identity and the Musical Stage*, Amsterdam, Atlanta, Rodopi, 2002, p. 13-34.

Zimmerman Eric, « Narrative, interactivity, play and games: four naughty concepts in need of discipline », in *First person: New media as Story, Performance and Game*, Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), Cambridge, Londres, The MIT Press, 2006, p. 154-164.

## Ludographie

### Twine

Anthropy Anna, *Queers in Love at the End of the World*, 2013. URL : <https://w.itch.io/end-of-the-world> [consulté le 29/06/2020]

Bix Lewd, *Girl Crush*, 2016. URL : <https://girlcrush.itch.io/girl-crush> [consulté le 29/06/2020]

Burns Matthew et Tom Bissel, *The Writer Will Do Something*, 2015. URL : <https://matthewseiji.itch.io/twwds> [consulté le 29/06/2020]

Ferguson Sav, *That Boy is a Monstr*, 2018. URL : <https://philome.la/TimesNTroubles/that-boy-is-a-monstr/play/index.html> [consulté le 29/06/2020]

Lutz Michael, *My father's long, long legs*, 2013. URL : <http://correlatedcontents.com/misc/Father.html> [consulté le 29/06/2020]

Lutz Michael, *The Uncle Who Works for Nintendo*, 2014. URL : <https://ztul.itch.io/the-uncle-who-works-for-nintendo> [consulté le 29/06/2020]

Porpentine, *Girlwaste*, 2015. URL : <http://slimedaughter.com/games/twine/girlwaste/> [consulté le 29/06/2020]

Quinn Zoë, *Depression Quest*, 2013. URL : <http://www.depressionquest.com/> [consulté le 29/06/2020]

Waber Dan, *A kiss*, 2010. URL : <http://www.logolalia.com/hypertexts/a-kiss.html> [consulté le 29/06/2020]

### Ren'Py

Four Leaf Studios, *Katawa Shōjo*, 2012. URL : <https://www.katawa-shoujo.com/> [consulté le 29/06/2020]

Genvo Sébastien, *Lie in my heart*, 2019, Steam. URL : [https://store.steampowered.com/app/1116490/Lie\\_In\\_My\\_Heart/?l=french](https://store.steampowered.com/app/1116490/Lie_In_My_Heart/?l=french) [consulté le 29/06/2020]

Lei Brianna, *Butterfly soup* [en ligne], 2017. URL : <https://brianna-lei.itch.io/butterfly-soup> [consulté le 29/06/2020]

Love Christine, *Analogue: A Hate Story*, 2012, Steam. URL : [https://store.steampowered.com/app/209370/Analogue\\_A\\_Hate\\_Story/](https://store.steampowered.com/app/209370/Analogue_A_Hate_Story/) [consulté le 29/06/2020]

Npckc, *One night, hot springs*, 2018. URL : <https://npckc.itch.io/one-night-hot-springs> [consulté le 29/06/2020]

Team Salvato, *Doki Doki Literature Club!*, 2017, Steam. URL : [https://store.steampowered.com/app/698780/Doki\\_Doki\\_Literature\\_Club/](https://store.steampowered.com/app/698780/Doki_Doki_Literature_Club/) [consulté le 29/06/2020]



## Quest

Bitterkarella, *Guttersnipe: Carnival of Regrets*, 2017. URL : <https://bitterkarella.itch.io/guttersnipe-carnival-of-regrets> [consulté le 29/06/2020]

CJ592, *Sir Loin 3: The Quest for the Holy Quail*, 2008. URL : [http://textadventures.co.uk/games/view/pdz1jrdgmeeva15mqo\\_njg/sir-loin-3-the-quest-for-the-holy-quail](http://textadventures.co.uk/games/view/pdz1jrdgmeeva15mqo_njg/sir-loin-3-the-quest-for-the-holy-quail) [consulté le 29/06/2020]

Dutton Craig, *The Lunastone*, 2014. URL : <http://textadventures.co.uk/games/view/q13b75kkqucegyiezkjtna/the-lunastone> [consulté le 29/06/2020]

Edwards Peter, *The Lost Scroll*, 2016. URL : [http://textadventures.co.uk/games/view/sy-ob88rquax\\_addhezqmw/the-lost-scroll](http://textadventures.co.uk/games/view/sy-ob88rquax_addhezqmw/the-lost-scroll) [consulté le 29/06/2020]

## NOTES

1. Lev Manovich, *Software takes command*, New York, Bloomsbury Academic, coll. « International Texts in Critical Media Aesthetics », 2013.
2. Ian Bogost et Nick Montfort, « Platform studies: frequently questioned answers », in Simon Penny et Nell Tenhaaf, *DAC 09: After Media, Embodiment and Context. Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference* [en ligne], 12-15 décembre 2009, Irvine, Université de Californie, 2010. URL : <https://escholarship.org/uc/item/01r0k9br> [consulté le 22/06/2020]
3. Benjamin Nicoll et Brendan Keogh, *The Unity Game Engine and the Circuits of Cultural Software*, Cham, Palgrave Macmillan, coll. « Palgrave Pivot », 2019, p. 4.
4. *Ibid.*, p. 6. « They encourage media creatives to adopt particular design methodologies and thus possess varying grains – protocols, standards, and affordances – that give shape to creative expression. » (ma traduction).
5. Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.
6. Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.
7. Britta Neitzel, « Narrativity in computer games », in Joost Raessens et Jeffrey Goldstein (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, The MIT Press, 2005, p. 227-245.
8. Henri Jenkins, « Game design as narrative architecture », in Katie Salen et Eric Zimmerman (dir.), *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, Cambridge, The MIT Press, 2006, p. 670-689.
9. Dominic Arsenault, « Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo » [en ligne], mémoire de master en études cinématographiques, sous la direction de Bernard Perron, Université de Montréal, 2006, p. 79. URL : <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf> [consulté le 22/06/2020]
10. Rémi Cayatte, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/936> [consulté le 22/06/2020]
11. Sébastien Genvo, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès, La Revue*, vol. 62, n° 1, 2012, p. 127-133.  
Du même auteur, « Faire jouer la vie d'autrui : enjeux ludo-narratologiques du jeu autobiographique *Lie in my heart* », Actes du colloque *Lusor in Fabula*, Mont-Saint-Aignan, 7-8 novembre 2019.
12. Vincent Mauger, « Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/985> [consulté le 22/06/2020]

13. Le *lore* d'un jeu vidéo désigne le fonctionnement de l'univers fictionnel, en particulier ses lois physiques, sa géographie, son histoire.
14. Fanny Barnabé, « Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon » [en ligne], thèse de doctorat en arts et sciences humaines, sous la direction de Jean-Pierre Bertrand et Björn-Olav Dozo, Université de Liège, 2017, p. 27. URL : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/210764> [consulté le 22/06/2020]
15. Régine Detambel, *L'Écrivain ou L'enfance de l'écriture*, Paris, Gallimard, coll. « Haute Enfance », 1998.
16. Raconteur, Salet, Windrift ou Evennia sont des contre-exemples : ces logiciels d'écriture interactive nécessitent une connaissance plus ou moins approfondie de JavaScript.
17. Warren Alex, Quest, version 5. URL : <http://textadventures.co.uk/quest> [consulté le 29/06/2020]
18. Klimas Chris, Twine, version 2. URL : <http://www.twinery.org/> [consulté le 29/06/2020]
19. Rothamel Tom, Ren'Py, version 7. URL : <https://www.renpy.org/> [consulté le 29/06/2020]
20. Jean-Michel Adam et Ute Heidmann, « Six propositions pour l'étude de la généricité », *La Licorne*, n° 79, 2007, p. 21-34.  
Matthieu Letourneux, *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris, Le Seuil, coll. « Poétique », 2017.
21. Matthieu Letourneux, « La question du genre dans les jeux vidéo », in Sébastien Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2006, p. 40-54.
22. En informatique, un *parser* est un élément qui compile une série d'instructions présentées sous forme d'un texte, souvent écrit dans un langage qui utilise des mots usuels de langages naturels (anglais) et organisé par une syntaxe formelle. Dans la culture vidéoludique, le genre qui s'appuie le plus visiblement sur ce système, les « parser games » comme *Zork* (Infocom, 1980), fonctionne à partir de commandes écrites en langage naturel par un joueur dans une interface textuelle. Ces dernières sont ensuite interprétées par le programme comme des actions qui modifient l'état de la fiction interactive.
23. Emily Taylor, « Dating-simulation games: leisure and gaming of Japanese youth culture », *Southeast Review of Asian Studies*, vol. 29, 2007, p. 192-208. URL : <https://pdfs.semanticscholar.org/f789/057922bcbf331d205e6b68647e9b5fe1a42c.pdf> [consulté le 22/06/2020]
24. Hyeshin Kim, « Women's games in Japan: gendered identity and narrative construction », *Theory, Culture & Society*, vol. 26, n° 2-3, p. 165-188, 2009.
25. Lucy Morris, « Love transcends all (geographical) boundaries: the global lure of romance historical otome games and the Shinsengumi », in Heidi McDonald (dir.), *Digital Love : Romance and Sexuality in Games*, Boca Raton, CRC Press, 2018, p. 253-266.
26. D'autres, comme Adliberum, SmaugFUSS ou CoffeeMud et Tracery ou RiTa, sont tournés respectivement vers les jeux en ligne multi-joueurs (MUD) ou la littérature numérique générative.
27. David Nieborg et Thomas Poell, « The platformization of cultural production: theorizing the contingent cultural commodity », *New Media & Society*, vol. 20, n° 11, 2018, p. 4275-4292.
28. Henri Jenkins, *La culture de la convergence : Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, 2013.
29. Fanny Barnabé, *op. cit.*
30. Pierre-Yves Hurel, « Le passage du jeu à la création : le cas du jeu vidéo amateur », *Sciences du jeu*, n° 7, 2017. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/766> [consulté le 22/06/2020]
31. Brendan Keogh, « From aggressively formalised to intensely in/formalised: accounting for a wider range of videogame development practices », *Creative Industries Journal*, vol. 12, n° 1, p. 14-33, 2019.
32. Tom Rothamel, « Tom Rothamel on Ren'Py », Podcast.\_\_init\_\_, 6 novembre 2015. URL : <https://www.pythonpodcast.com/episode-30-tom-rothamel-on-renpy/> [consulté le 29/06/2020]

33. Chris Klimas, « Twine: Past, Present, Future », *Chrisklimas.com* [en ligne], 21 juin 2019. URL : <https://chrisklimas.com/twine-past-present-future/> [consulté le 29/06/2020]
34. Alex Warren, « Text Adventure Games », Podcast Transmedia Storytelling [en ligne], 25 septembre 2012. URL : <https://www.iheart.com/podcast/256-transmedia-storytelling-30981765/episode/episode-6-text-adventure-games-35394301/> [consulté le 29/06/2020]
- Du même auteur, « Text Adventure Games » [en ligne], Conférence AdventureX 2012, 6 mai 2013. URL : [https://www.youtube.com/watch?v=lQQbKt4\\_cKk](https://www.youtube.com/watch?v=lQQbKt4_cKk) [consulté le 29/06/2020]
- Du même auteur, « Quest is 15 », *Blog Textadventures* [en ligne], 7 novembre 2013. URL : <https://blog.textadventures.co.uk/2013/11/07/quest-is-15/> [consulté le 29/06/2020]
- Du même auteur, « 15 years of Quest, part 2: 1999-2000 », *Blog Textadventures* [en ligne], 26 novembre 2013. URL : <https://blog.textadventures.co.uk/2013/11/26/15-years-of-quest-part-2-1999-2000/> [consulté le 29/06/2020]
- Du même auteur, « 15 years of Quest, part 3: 2000-2004 – Experimenting with Multi-Player », *Blog Textadventures* [en ligne], 27 novembre 2013, URL : <https://blog.textadventures.co.uk/2013/11/27/15-years-of-quest-part-3-2000-2004-experimenting-with-multi-player/> [consulté le 29/06/2020]
- Du même auteur, « Trying to make textadventures.co.uk my full job » [en ligne], Conférence LEGup, 30 mai 2014. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=gFT1YcCaSDQ> [consulté le 29/06/2020]
- Jay Nabonne, « A history of Quest », *Quest Documentation*. URL : <https://docs.textadventures.co.uk/quest/history.html> [consulté le 29/06/2020]
- Alex Warren, « Meet the new textadventures.co.uk team », *Blog Textadventures* [en ligne], 11 janvier 2017. URL : <https://blog.textadventures.co.uk/2017/01/11/meet-the-new-textadventures-co-uk-team/> [consulté le 29/06/2020]
35. La différence de traitement médiatique des trois plateformes, ainsi que le fonctionnement de leur communauté, rend variable l'accessibilité et la quantité d'informations disponibles sur l'histoire de leur développement. S'inscrivant au sein d'une communauté de créateurs indépendants où la figure de l'auteur est importante, Twine et son créateur disposent, grâce à des livres et des conférences, d'une visibilité médiatique plus importante.
36. On peut citer, par exemple, *The Quill* de Graeme Yeandle (1983), *Adventure Game Toolkit* de David Malmberg (1987), *Storyspace* de Jay David Bolter et Michael Joyce ou *Inform* de Graham Nelson (1993).
37. Les deux premiers sont disponibles sur mon site personnel : <http://helenesellier.com/gamesstories.php> [consulté le 08/07/2020]
- Le troisième est en ligne sur le site du festival Spring Thing 2020 : <https://www.springthing.net/2020/play.html> [consulté le 08/07/2020]
38. Werner Wolf, « Intermediality Revisited: Reflections on Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality », in Suzanne M. Lodato, Suzanne Aspdén et Walter Bernhart (dir.), *Word and Music Studies: Essays in Honor of Steven Paul Scher and on Cultural Identity and the Musical Stage*, Amsterdam, Atlanta, Rodopi, 2002, p. 13-34.
39. Marie-Laure Ryan, *op. cit.*, p. 5.
40. Marc Marti, « Jeux vidéo et logiques narratives », in Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Samuel Coavoux, *Espaces et temps des jeux vidéo*, Paris, Questions théoriques, coll. « Lecture>Play », 2012, p. 73-91.
41. Nick Montfort, « Toward a Theory of Interactive Fiction », in Kevin Jackson-Mead et J. Robinson Wheeler (dir.), *IF Theory Reader*, Boston, > Transcript On Press Boston, 2011, p. 45.
42. Hugo Montebault et Bernard Perron, « La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux faïces vidéoludiques », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/897> [consulté le 22/06/2020]

43. Le déroulement du texte vers le bas dans *My father's long, long legs* est un contre-exemple intéressant, puisque déjouer les attentes du lecteur en ce qui concerne la visualisation du texte permet d'accentuer l'importance de l'action de creuser menée par le père du personnage-joueur, ce qui est l'élément déclencheur de l'intrigue.
44. Serge Bouchardon, « Hypertexte et art de l'ellipse », *Les Cahiers du numérique*, vol. 3, 2002, p. 65-86.
45. Eric Zimmerman, « Narrative, interactivity, play and games: four naughty concepts in need of discipline », in Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.), *First person: New media as Story, Performance and Game*, Cambridge, Londres, The MIT Press, 2006, p. 154-164.
46. Jane Friedhoff, « Untangling Twine: a platform study », *DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, Atlanta, 26-29 août, vol. 7, 2014. URL : <http://www.digra.org/digital-library/publications/untangling-twine-a-platform-study/> [consulté le 22/06/2020]
47. L'indentation est l'ajout de tabulations pour organiser le texte en blocs qui ont chacun une unité de sens. Ces dernières sont nécessaires dans certains langages informatiques pour que le code soit valide.
48. Yves Jeanneret, *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, Lille, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Savoirs mieux », 2000, p. 112.
49. Serge Bouchardon, « Manipulation des médias à l'écran et construction du sens », *Médiation et Information*, n° 34, 2011, p. 77-90.
50. Teun Dubbelman, « Narrative Game Mechanics », *Interactive Storytelling: 9th International Conference on Interactive Digital Storytelling* [Los Angeles, 15-18 novembre 2016], Cham, Springer, 2016, p. 39-50. URL : [https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-319-48279-8\\_4](https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-319-48279-8_4) [consulté le 22/06/2020]
51. Matthieu Triclot, « Les jeux vidéo en aveugle : essai de rythmanalyses », in Katrin Langewiesche et Jean-Bernard Ouédraogo (dir.), *L'enquête et ses graphies en sciences sociales : figurations iconographiques d'après société*, Dakar, Amalion, 2019, p. 175-194.

## RÉSUMÉS

Dans la lignée des *platform studies* et des recherches sur la narrativité du jeu vidéo, cet article s'intéresse à l'influence des logiciels d'écriture interactive sur la forme des récits produits. Je soutiens que ces programmes, créés au sein d'une culture médiatique qui s'appuie sur un système générique dynamique, influencent à leur tour la manière dont sont conçues les œuvres. À partir d'un processus de recherche-crédation et d'analyses d'œuvres publiées, Twine, Ren'Py et Quest sont étudiés en fonction de trois aspects narratifs : l'intermédialité intracompositionnelle, les modalités du récit (mode, voix, temps) et l'interactivité.

## INDEX

**Mots-clés :** platform studies, game studies, interactive fiction, visual novel, parser game, fiction hypertextuelle, recherche-crédation, Twine, Ren'Py, Quest

## AUTEUR

### HÉLÈNE SELLIER

Docteure en littératures comparées, Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH), Littératures populaires et cultures médiatiques (LPCM) ; [helene.mathilde@gmail.com](mailto:helene.mathilde@gmail.com)